

FAST BREAK

Die Slammers gegen die Jammers. Zwei der besten Basketball-Teams seit der Erfindung der Lycra-Turnhose. Zwei legendäre Basketballrivalen, Meister im Fast Break, dem superschnellen Konterspielzug.

Hier geht's richtig rund: meine sechs gegen deine, drei gegen drei auf dem Spielfeld, 24 Sekunden Zeit, sechs Fouls und du fliegst raus. Ein schneller Paß vorwärts nach einem Abpraller, zwei gut getarnte Pässe, eine raffinierte Finte, ein bißchen Dribbling, und — rums! — rein in den Korb mit Slamma-Jamma-Power! Hey, das macht Spaß! Der gute Dr. Naismith, der das Basketballspiel mit seinen Pfirsichkörben erfand, hätte seine helle Freude an diesem Spiel gehabt!

Ladeanweisungen — IBM PC/TANDY

1. Legen Sie Ihre DOS-Diskette in Laufwerk A ein, und schalten Sie Ihren Computer ein.
2. Nach Abschluß des DOS-Ladevorgangs drücken Sie zweimal die **Enter**-Taste.
3. Nehmen Sie die DOS-Diskette bei Erscheinen des Prompts A> heraus und legen Sie stattdessen die Fast-Break-Programmdiskette ein, mit dem Etikett nach oben.
4. Tippen Sie **FB** und drücken Sie **Enter**. Das Spiel wird automatisch geladen.
5. Tippen Sie bei der entsprechenden Aufforderung die Nummer auf dem Bildschirm, die der Grafikkarte in Ihrem Rechner entspricht:
 - 1 CGA und Tandy 4farbig
 - 2 Hercules Monochrome
 - 3 EGA 16farbig
 - 4 Tandy 16farbig

Nach dem Titelbild und der Creditsanzeige erscheint automatisch ein Spieloptionsmenü, anhand dessen Sie Ihre Spieleinstellungen vornehmen können. (Sie können jederzeit **Esc** drücken, um zu diesem Menü zurückzukommen, aber wenn Sie dies tun, geht das gegenwärtige Spiel verloren.)

Ladeanweisungen — C64/128

1. Schließen Sie Ihren Joystick an Steckplatz 1 an. (Für 2-Spieler-Betrieb schließen Sie einen zweiten Joystick an Steckplatz 2 an.)
2. Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein.
3. Legen Sie die **Fast-Break**-Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk ein.
4. Tippen Sie **LOAD""**, 8,1 und drücken Sie **RETURN**.

Nehmen Sie sich ein paar Sekunden Zeit, um sich das Titelbild und die Creditsanzeige anzusehen. Als nächstes erscheint ein Spieloptionsmenü. (Sie können jederzeit **RESTORE** drücken, um zu diesem Menü zurückzukommen, aber wenn Sie dies tun, endet das gegenwärtige Spiel automatisch.)

Ladeanweisungen — Amiga

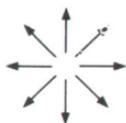
1. Schließen Sie Ihre(n) Joystick(s) an, wenn Sie einen Joystick benutzen wollen.
2. Führen Sie einen Kickstart mit Kickstart 1.2 durch (falls bei Ihrem Modell erforderlich).
3. Legen Sie die Fast-Break-Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk ein.
4. Schalten Sie Ihren Computer ein. Das Spiel wird automatisch geladen.

Nach dem Titelbild und der Creditsanzeige erscheint automatisch ein Spieloptionsmenü, anhand dessen Sie Ihre Spieleinstellungen vornehmen können. (Sie können jederzeit **Esc** drücken, um zu diesem Menü zurückzukommen, aber wenn Sie dies tun, geht das gegenwärtige Spiel verloren.)

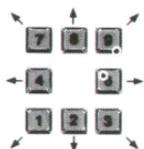
Steuerung

1. Sie können entweder den Joystick, den Ziffernblock oder die Haupttastatur (nur bei 2-Spieler-Betrieb) zum Betrieb von Fast Break benutzen. (Aber um diese Anleitung verdaulicher zu gestalten, beschränken wir uns hier auf Joystickanweisungen.) Ganz egal, welcher Waffe Sie sich bedienen, Sie steuern zu jedem gegebenen Zeitpunkt immer nur einen Spieler — den mit den hübschen schwarzen Schuhen. Die Steuerung dieses Spielers spielt sich wie folgt ab:

Maus und Joystick



Ziffernblock



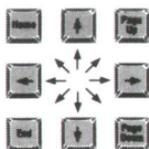
Hinweis: Wenn Sie keinen Joystick benutzen, müssen Sie F1 drücken. Wenn bezüglich Joysticks angefragt wird, sagen Sie einfach nein.

Rechte Shift-Taste = Feuertaste — PC

0 (Nulltaste) = Feuertaste — Amiga

Linke Maustaste = Feuertaste — Amiga

Tastatur (IBM PS/2 Modell 25)



Rechte Shift-Taste = Feuertaste

2. Es gibt drei Arten, ein 2-Spieler-Spiel (ohne Computergegner) zu spielen: a) Joystick gegen Joystick, b) Joystick gegen Ziffernblock oder Maus, c) Ziffernblock oder Maus gegen Tastatur.

Um ein 2-Spieler-Spiel auf dem C64/128 zu spielen, brauchen Sie einfach nur einen zweiten Joystick in Steckplatz 2 einzustecken.

3. Um den gesteuerten Spieler zu wechseln, müssen Sie kurz die Feuertaste drücken und sie sofort wieder loslassen. Daraufhin färben sich die Schuhe eines anderen Spielers schwarz, und jetzt können Sie diesen Spieler steuern. Mit einem weiteren Druck bekommt dann der dritte Spieler die schwarzen Schuhe usw.
4. Wenn Sie den Ball mit Ihrem Spieler berühren, nimmt er ihn automatisch in die Hand. Bewegen Sie ihn, und er fängt an zu dribbeln.
5. Sie können auf dem PC die Tasten **Ctrl** und **S** gleichzeitig drücken, um die Toneffekte ein- und auszuschalten. Beim Amiga drücken Sie hierzu **F1** und **F4**.

6. Drücken Sie beim C64/128 jederzeit **RESTORE**, um zum Optionsmenü zurückzukommen.

Wählen Sie Ihr Spiel

1. Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten, um die folgenden Untermenüs im Spieloptionsmenü hervorzuheben (zu selektieren):

TIME — Six Minute Quarters: Bestimmen Sie, wie lange ein Spielviertel dauern soll, indem Sie die **Feuertaste** drücken, bis Sie die gewünschte Länge finden: 3, 6, 9 oder 12 Minuten.

TEAM — Jammers vs. Slammers: Wählen Sie Ihr Lieblingsteam und Ihren Gegner durch Druck der **Feuertaste**, bis Sie mit einer der drei Optionen zufrieden sind (**-c-** gibt das Computerteam an):

- Jammers vs. Slammers (zwei Spieler, kein Computergegner)
- **-c-** Jammers vs. Slammers
- Jammers vs. Slammers **-c-**

(SPACE) To Start Game: Wählen Sie einen Spielmodus, indem Sie die Feuertaste drücken, bis Sie den gewünschten Modus gefunden haben:

- (SPACE) To Start Game
- (SPACE) For Playmaker (Slammers — blau)
- (SPACE) For Playmaker (Jammers — grün)
- (SPACE) For Practice (Sie können Ihre Spieltaktik üben, ohne unter Verteidigungsdruck zu stehen.)

Hinweis: Der Übungsmodus steht nur bei Wahl des 2-Spieler-Betriebs zur Verfügung.

2. Wenn Sie Start Game oder Practice gewählt haben, drücken Sie die Leertaste, um die Spielanzeige zu sehen - und nach dieser Anzeige fängt dann gleich die Action an (ehrllich!).

Wählen Sie drei Spieler

Die Spieleranzeige enthält für jedes Team eine Liste von 6 Männern und ein Taktikbuch mit 15 Taktiken. Jeder Spieler ist ein erstklassiger Korbleger, aber es können pro Team immer nur drei Spieler gleichzeitig spielen. Sie müssen also Ihre Anfangsaufstellung wählen: einen Center (C), einen Guard (G) und einen Forward (F) (also Mittelspieler, Verteidiger und Stürmer). Für jede Spielerposition können Sie einen von zwei Spielern wählen. Bei der Spielerwahl gehen Sie wie folgt vor:

1. Bewegen Sie Ihren Joystick nach oben oder unten, um eine der Spielerpositionen hervorzuheben (C, G oder F)
2. Ein Spieler ist schon aufgeführt; Druck der **Feuertaste** läßt den anderen erscheinen.
3. Treffen Sie Ihre Wahl und lassen Sie den Namen des gewünschten Spielers stehen. Dann wählen Sie die anderen beiden Teammitglieder auf dieselbe Art.

Scouting Reports

Wie können Sie eine Entscheidung treffen, welcher der beiden Spieler in einer Position spielen soll? Eine wichtige Frage. Sie können nicht einfach irgendjemand ins Spiel schicken. Basketball ist ein *Team sport*. Sie brauchen Spieler, deren Fähigkeiten einander ergänzen, Spieler, die gut zusammenarbeiten können.

Um Ihnen dabei zu helfen, die ideale Spielermischung für Ihr Team und Ihren taktischen Stil zu finden, haben wir für jeden Spieler sog. Scouting Reports zusammengestellt. Heben Sie einfach einen Spieler hervor, und es erscheint automatisch eine kurze Beschreibung seiner Stärken und Schwächen am unteren Rand der Spieleraufstellung. Lesen Sie sich diese Informationen gut durch. Das richtige Team zur rechten Zeit ist viel wert.

Spielerdaten

Fast Break führt automatisch Buch über alle Spielerdaten im gegenwärtigen Spiel und zeichnet sie am Ende des Scouting Reports auf:

- | | | |
|------------|-----------|--|
| 0/0 | FG | Anzahl erzielter Körbe/Anzahl Versuche |
| 0 | PT | Gesamtzahl erzielter Punkte |

- 0 **PF** Anzahl persönlicher Fouls (Körperkontakt mit dem Gegner in einem körperkontaktfreien Sport)
- 0 **ST** Steals (dem gegnerischen Team den Ball abgenommen)
- 0 **TO** Turnovers (Ball ans gegnerische Team verloren)

Wählen Sie bis zu vier Plays

Offensivplays

Sowohl die Slammers als auch die Jammers haben 15 Plays (Taktiken) in Ihrem »Playbook«, 14 vordefinierte Offensivplays (Zeichnungen befinden sich am Schluß dieser Anleitung) plus ein Play, das Sie selbst gestalten können. Sie können bis zu vier Plays am Anfang eines Spiels selektieren und Ihre Selektionen dann bei Auszeiten und in den Pausen zwischen den Spielvierteln ändern.

Natürlich brauchen Sie eigentlich gar keine Plays. Ein paar schnelle Pässe und dann ein Tomahawk-Slam reichen ja vollkommen aus. Und nichts zwingt Sie, ein gewähltes Play dann auch wirklich zu spielen: wenn sich plötzlich ein Weg zum Korb öffnet, nutzen Sie ihn aus! Aber wenn Ihnen die rohe Schönheit eines perfekt ausgeführten Pick'n'Roll Spaß macht, dann sollten Sie diese Plays in Ihr Repertoire aufnehmen:

1. **Bewegen** Sie Ihren Joystick nach oben oder unten, um das Wort (**Playbook**) unter der Spielerliste hervorzuheben.
2. Drücken Sie die **Feuertaste**; daraufhin erscheint anstelle der Spielerliste eine Liste der Plays. Mit Auf- oder Abwärtsbewegungen des Joysticks können Sie durch die 15 Plays durchgehen. Vier selektierte Plays sind mit einem Sternchen (*) markiert.
3. Zum Ändern einer Selektion heben Sie das Play hervor und drücken die **Feuertaste**; daraufhin verschwindet das Sternchen. Heben Sie ein anderes Play hervor, das kein Sternchen hat, und drücken Sie die **Feuertaste** — daraufhin erscheint das Sternchen wieder. Das neue Play ist jetzt selektiert.
4. Wahl von weniger als 4 Plays: Drücken Sie die **Feuertaste**, um das Sternchen bei den nicht gewünschten Plays zu entfernen.

Wenn Sie sich die Abbildungen anschauen, denken Sie über folgendes nach:

- Sie sagen Ihnen nur, wohin Ihre Spieler laufen werden; es besteht keine Garantie, daß Sie das Play dann auch tatsächlich so durchführen können. Das hängt ganz von Ihrem Können ab.
- Die Ziffern (1, 2 usw.) geben die Reihenfolge an, in der die Spieler die schwarzen Schuhe tragen und demnach Ihrer Kontrolle unterstehen.
- Punktierte Linien stehen für empfohlene Pässe (aber die Ausführung all dieser Pässe bleibt ganz Ihnen überlassen).
- Die Möglichkeit, Plays aufzurufen, ist eines der coolsten Features in diesem Spiel: weitere Hinweise hierzu finden Sie in den weiter unten folgenden Absätzen.

Defensivplays

Jedes Team kann eines von fünf vordefinierten Defensivplays wählen:

Fast Break

Ihre beiden computergesteuerten Spieler laufen in Richtung Spielfeldmitte, wenn das andere Team auf den Korb schießt. Sie verlassen sich darauf, daß Sie den Abpraller abfangen und dann mit einem Steilpaß einen schnellen Konter einleiten.

Man-2-Man (T)

T steht für Tight, also eng. Ihre zwei computergesteuerten Spieler führen eine enge Manndeckung aus.

Man-2-Man (L)

L steht für Loose, also lose. Ihre zwei computergesteuerten Spieler halten größeren Abstand von den Angreifern und lassen sie aus größerer Entfernung schießen, versuchen aber, den Drive, also den plötzlichen Lauf eines Angreifers bis hin zum Korb, zu verhindern.

Trap

Ihre beiden computergesteuerten Spieler folgen immer dem Angreifer, der im Ballbesitz ist.

Dbl Team

Double Team. Einer Ihrer computergesteuerten Spieler folgt immer dem Angreifer, der im Ballbesitz ist. Sie können dann ebenfalls zu diesem Mann hinüberlaufen und den gegnerischen Spieler zusammen mit Ihrem Mitspieler bedrängen (daher »Double Team«).

Playmaker – Entwerfen Sie Ihr eigenes Play

1. Sie sind im Spieloptionsmenü. Bewegen Sie den Joystick nach unten, um (SPACE) to Start Game hervorzuheben. Drücken Sie die **Feuertaste**, bis Sie die Playmaker-Option für Ihr Team finden.
2. Drücken Sie die **Leertaste**, um die Playmaker-Anzeige erscheinen zu lassen. Ihre Spieler laufen auf das Spielfeld und nehmen ihre Aufstellung ein. Wie Sie sehen werden, hat einer der Spieler vollkommen schwarze Schuhe an — das ist wichtig.
3. Im Play-Kasten lesen Sie: **Move Player to 1st of 4 locations**. Das bedeutet: Sie können für den Spieler mit den schwarzen Schuhen jetzt bis zu vier Positionsveränderungen während diese Plays festlegen. Wie geht das?
4. Bringen Sie unseren Schwarzfußindianer in die gewünschte Position und drücken Sie die **Feuertaste**. Tun Sie das drei weitere Male, bis die Schuhe des zweiten Spielers schwarz werden. Legen Sie seine Positionsveränderungen genauso fest.
5. Wenn die Positionsveränderungen aller drei Spieler auf diese Art festgelegt sind, drücken Sie die **Leertaste**, um zum Spieloptionsmenü zurückzukommen. Ihr Play wird automatisch als Nummer 15 im Playbook registriert.

Hinweis: Ein Spieler muß nicht unbedingt bei jedem Play 4 Positionsveränderungen machen. Wenn er z.B. nur zwei Positionen haben soll, drücken Sie einfach nach der zweiten dreimal die **Feuertaste**. Soll er einfach stehenbleiben wo er ist? Kein Problem. Drücken Sie die Taste viermal da, wo er steht.

Das Spiel

Nach Wahl der Spieler und Plays sind Sie spielbereit. Drücken Sie die **Leertaste**, und es erscheint die Spielanzeige: Sechs Spieler, ein Ball, und eine Hälfte eines Basketballspielfelds. Wenn das Computerteam den Ball hat, bereiten Sie sich auf ein Defensivspiel vor. Wenn Sie den Ball haben, stehen die Boys hinten am Spielfeldrand beieinander und warten darauf, daß Sie was tun.

☛ Die Spielanzeige

1. Achten Sie auf den unteren Bildschirmrand, damit Sie wissen, welches Team (und welcher Spieler) in Ballbesitz ist. Dort eingeblendet sind außerdem auch das Viertel, die in diesem Viertel verbleibende Zeit, die auf der 24-Sekunden-Uhr verbleibende Zeit und der Spielstand.
2. Es ist nur eine Spielfeldhälfte auf dem Bildschirm sichtbar: dribbeln Sie den Ball über die Mittellinie, um die zweite Spielfeldhälfte — und Ihren Korb — auf dem Bildschirm erscheinen zu lassen.
3. Achten Sie auf die beiden Play-Kästen am unteren Bildschirmrand — links der Kasten für die Jammers, rechts der Slammers-Kasten. Diese zeigen immer automatisch, welcher Mann den Ball hat und welcher Mann ihn deckt.

☛ Der Einwurf (Inbound)

1. Checken Sie in Ihrem Play-Kasten, ob Ihr Team im Ballbesitz ist.
2. Lassen Sie Ihren schwarz beschuhten Spieler zum Ball gehen und diesen aufheben. Bringen Sie den Ball dann über die Endlinie unter Ihrem Korb.
3. Lassen Sie den Mann in die ungefähre Richtung eines der beiden anderen Teammitglieder schauen.
4. Drücken Sie ganz kurz die **Feuertaste**, und der Spieler führt einen perfekten Einwurf aus. Es kann losgehen.

☛ Dribbeln

1. Wenn Sie den Ball mit Ihrem Spieler berühren, nimmt er ihn automatisch in die Hand.
2. Wenn Sie den Spieler bewegen, fängt er an zu dribbeln. Und er hört nicht auf zu dribbeln, bis er einen Paß macht, schießt oder den Ball an einen Gegner verliert.

☛ Pässe

1. Lassen Sie den Spieler mit dem Ball in die ungefähre Richtung eines Mitspielers schauen. Drücken Sie ganz kurz die **Feuertaste**.

2. Achten Sie auf die gegnerischen Spieler — die fangen Pässe nämlich liebend gerne ab. Aber Sie können dem Gegner nicht absichtlich den Ball zuspielen.

● Schießen

1. Sie können jederzeit schießen, wenn Sie den Ball in Ihrer Spielhälfte (also der mit dem gegnerischen Korb) haben.
2. Drücken Sie die **Feuertaste** und *halten Sie sie fest*. Ihr Spieler springt hoch.
3. Wenn Sie die **Feuertaste** loslassen, macht der Spieler den Schuß auf den Korb. Wenn der Schuß den Korb *treffen* soll, müssen Sie die Feuertaste am *höchsten* Punkt des Sprungs loslassen.
4. Auf blockierte Schüsse achten. Die Gegner werden zwar nicht »Rein in die Fresse« sagen, aber denken werden Sie's.

Wichtiger Hinweis: Wenn Sie ganz cool sind, kriegen Sie einen vollen Double-Pump-Jumper mit 360°-Drehung hin. Wie? Hey, cool sein wird einem nicht beigebracht, das muß einfach ganz natürlich kommen!

● Punktgewinn

1. Treffen Sie den Korb von einem Ort innerhalb der Drei-Punkte-Linie (das ist die bogenförmige Linie rund um den Freiwurfraum), erhalten Sie zwei Punkte.
2. Wenn Sie einen Korb von einem Ort außerhalb der Drei-Punkte-Linie erzielen, erhalten Sie — haben Sie's geahnt? — drei Punkte.

● Schüsse blockieren

1. Wenn ein gegnerischer Spieler für seinen Schußversuch hochsteigt, drücken Sie die **Feuertaste** und *halten Sie sie fest*. Ihr blinkender Verteidiger springt dann ebenfalls hoch.
2. Manche Spieler springen höher als andere und können Schüsse daher besser blockieren.

● Freiwürfe

1. Freiwürfe gibt es nicht.
2. Freiwürfe sind nur was für Jammerlappen.

● Aufruf von Offensivplays

1. Halten Sie sich ein paar Sekunden mit dem Ball in Nähe der Mittellinie auf, oder dribbeln Sie den Ball in den Freiwurfraum und dann zurück in Richtung Mittellinie, und auf einmal kommt alles zum Stillstand. Es erscheint ein Offensiv-Play-Kasten am oberen Bildschirmrand mit der Beschriftung: **CALL OFFENSIVE PLAY.**
2. Drücken Sie die **Feuertaste**, und *halten Sie sie fest*. In Ihrem Offensiv-Play-Kasten sind jetzt vier Plays aufgelistet — z.B.:

Screen Hi L	↑
Screen Hi R	→
	•
Pick'N'Roll	←
Reverse Cut	↓

3. Bewegen Sie den Joystick in die Richtung, die durch den neben dem gewünschten Play angezeigten Pfeil angegeben wird. Dieses Play ist damit gewählt. Lassen Sie die **Feuertaste** jetzt wieder los. (Wenn Sie kein Play aufrufen wollen, bewegen Sie den Joystick nicht. Lassen Sie die Feuertaste einfach wieder los.)
4. Ihre Spieler bewegen sich jetzt gemäß dem gewählten Spielzug, bis Sie schießen, ein anderes Play wählen oder den Ball an die Gegner verlieren.

● Aufruf von Defensivplays

1. Wenn das angreifende Team ein Play wählt, wird das Spiel unterbrochen, und es erscheint auch ein Defensiv-Play-Kasten mit der Beschriftung: **CALL DEFENSIVE PLAY.**
2. Wenn das angreifende Team sein Play gewählt hat, können Sie die **Feuertaste** drücken. *Halten Sie sie fest*. In Ihrem Defensiv-Play-Kasten erscheint jetzt eine Liste der fünf verfügbaren Defensivinformationen:

Fast Break ↑
Man-2-Man →
Man-2-Man •
Trap ←
Dbl Team ↓

3. Bewegen Sie den Joystick in die Richtung, die durch den neben dem gewünschten Play angezeigten Pfeil angegeben wird. Dieses Play ist damit gewählt. Lassen Sie die **Feuertaste** jetzt wieder los, und Ihr Team ist verteidigungsbereit.

● Abpraller

1. Bringen Sie Ihren Spieler — egal, ob Angreifer oder Verteidiger — nach einem Schuß so schnell wie möglich in Nähe des Korbs.
2. Wenn der Schuß vom Korbring abprallt, drücken Sie die **Feuertaste** und *halten Sie sie fest*, so daß Ihr Spieler hochspringt und nach dem Ball greift.

● Verteidigungstaktiken

1. Wenn Sie dem Dribbler den Ball abnehmen wollen, bleiben Sie ihm dicht auf den Fersen. Wenn er sich Ihnen zuwendet, können Sie ihn berühren und ihm so sauber den Ball abnehmen. Aber aufpassen — wenn er sich nicht in Ihre Richtung gewandt hat, ist das ein Foul.

Wenn Sie Pässe abfangen wollen, stellen Sie Ihren Mann zwischen den Paßgeber und dessen Mitspieler.

● Persönliche Fouls

1. In diesem Spiel gibt es zwei Arten von »Personal Fouls«: **Charging** (wenn ihr angreifender Spieler einen Verteidiger über den Haufen rennt) und **Foul** (wenn Sie einen Dribbler oder Korbleger foulen).
2. Jedem Spieler sind sechs Personal Fouls erlaubt — danach geht's auf die Bank.

● Platzverweis aufgrund von persönlichen Fouls

1. Bleiben Sie eng bei Ihrem Mann, aber seien Sie vorsichtig — wenn ein Spieler sechs persönliche Fouls angesammelt hat, ist er weg. Ab in den Umkleideraum. Zeit zum Duschen.
2. Wenn ein Spieler vom Platz verwiesen wird, nimmt automatisch der zweite Mann für diese Position seine Stelle ein.

● Regelwidrigkeiten

1. Regelwidrigkeiten sind hier Verstöße gegen Regeln, die nichts mit dem Körper eines Gegenspielers zu tun haben. Sie haben einen Turnover zur Folge (das andere Team bekommt den Ball), anstatt als Personal Foul verbucht zu werden.

2. Es gibt die folgenden Regelwidrigkeiten:

24-Seconds-Rule — von dem Moment an, in dem Sie den Ballbesitz erlangen, haben Sie nur 24 Sekunden Zeit, um einen Schuß auf den Korb zu machen, sonst bekommt das andere Team den Ball zugesprochen. Wenn Sie auf den Korb schießen und nicht treffen, aber den Abpraller bekommen, wird die **24-Sekunden-Uhr** (am unteren Bildschirmrand) wieder zurückgestellt, und Sie haben weitere 24 Sekunden für den nächsten Schußversuch.

Half Court Violation — wenn Sie den Ball unter dem von Ihnen verteidigten Korb einwerfen, haben Sie nur 10 Sekunden Zeit, den Ball mit einem Paß oder durch Dribbeln über die Mittellinie zu bringen. Der 10-Sekunden-Count beginnt, sowie Ihr Spieler den Einwurf empfangen hat.

3. Gewisse Regelverstöße und Turnovers gibt es bei Fast Break nicht. Sie können den Ball nicht aus dem Spielfeld herausdribbeln oder herauswerfen, Sie können den Ball nicht wieder auf die andere Seite der Mittellinie *zurückbringen*, wenn Sie diese einmal überschritten haben (»Over and Back«), und es gibt kein Doppeldribbeln.

● Auswechslung von Spielern

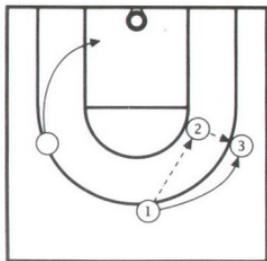
1. Sie können Ihre Spieler so oft auswechseln, wie Sie wollen, aber nur während einer Auszeit (egal, wer diese angefordert hat) und zwischen Spielvierteln (wenn das Spiel automatisch gestoppt wird).

2. Bewegen Sie bei der Spieleranzeige den Joystick nach oben oder unten, um den oder die Spieler, die Sie auswechseln wollen, hervorzuheben; dann drücken Sie die **Feuertaste**, um den Ersatzspieler ins Spiel zu bringen.

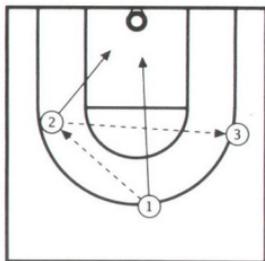
● Auszeiten

1. Drei pro Hälfte, sechs pro Spiel stehen Ihnen zu.
 2. Sie können eine Auszeit nur dann anfordern, wenn die Gegner einen Korb erzielt haben und Sie den Ball außerhalb des Spielfelds haben.
 3. Drücken Sie die **Leertaste**, um eine Auszeit («Timeout») anzufordern. Daraufhin erscheint die Timeout-Anzeige.
 4. Drücken Sie die **Feuertaste**. Die Spieleranzeige erscheint, und Ihnen wird automatisch eine Auszeit berechnet.
-
-

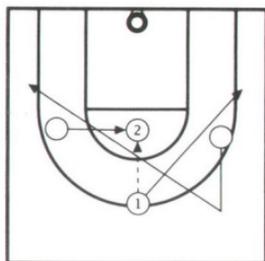
Fast Break



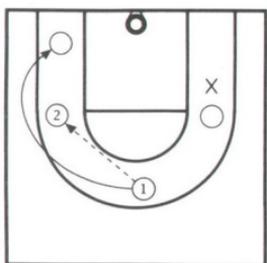
Screen Hi Rt/Lt



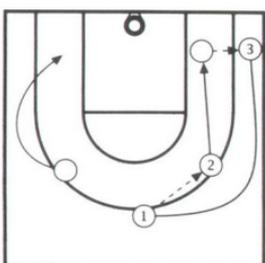
Give N Go



Scissors Rt/Lt



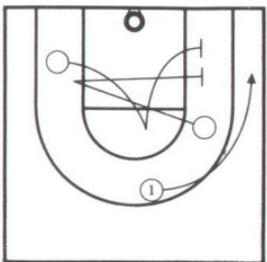
Pick N Roll



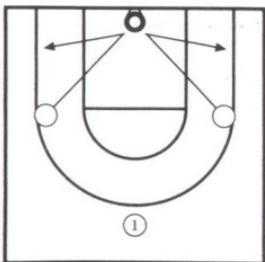
Screen Lo Rt/Lt



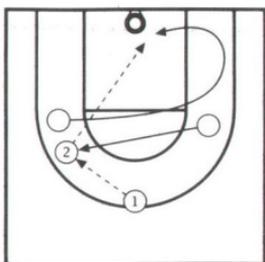
Pivot Rt/Lt



Dbl. Screen Rt/Lt



Reverse Cut



Ally-Oop